初音ミク
HATSUNE MIKU
Project DIVA f

# Manuel d'instructions

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA f

# SOMMAIRE


Personnages.....3
Commandes.....5
Charger des fichiers MP3.....10
Rhythm Game (Jeu de rythme).....11
Personnalisation.....20
Diva Room (Salle de Diva).....23
Shop (Boutique).....29
AR Mode (Mode réalité augmentée).....30
Records.....33
Other (Autre).....35
Edit Mode (Création).....37
Network (Réseau).....55
Add-On Content (Contenu additionnel).....61

Illustration de KEI

* À l'exception de certains modes, la fonctionnalité du réseau du système de loisir interactif portable PlayStation®Vita peut occasionnellement devenir inactive. Une alerte apparaîtra alors à l'écran. Retournez à l'écran LiveArea™ pour vous reconnecter.

# 3 PERSONNAGES

Hatsune
Miku

Kagamine
Rin

Kagamine
Len

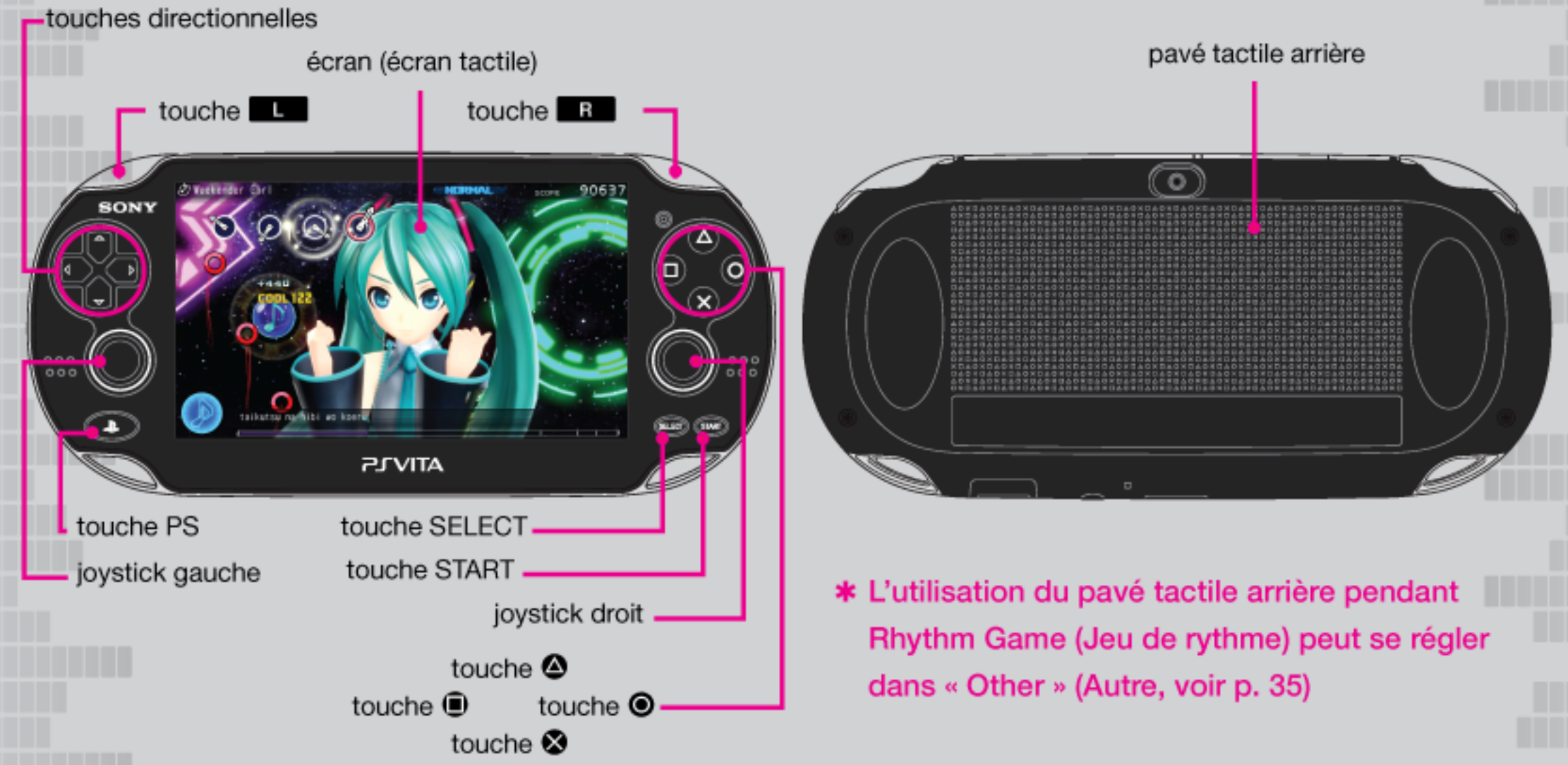
# 4 PERSONNAGES

Megurine Luka

Kaito

Meiko

# 5 COMMANDES




✱ L'utilisation du pavé tactile arrière pendant Rhythm Game (Jeu de rythme) peut se régler dans « Other » (Autre, voir p. 35)

# 6 COMMANDES

## Commandes des menus

Utilisez les touches directionnelles sélectionner des options du menu, ou touchez/feuilletez l'écran tactile de votre système PlayStation®Vita pour la sélectionner.

Veuillez vous référer aux commandes du jeu suivantes :


- Rhythm Game (Jeu de rythme) ➜ p. 11
- Edit Mode (Création) ➜ p. 37
- Network (Réseau) ➜ p. 55

# 7 COMMANDES

## Autres commandes

| | |
|---|---|
| touches directionnelles | Faire une sélection / Déplacer le curseur |
| joystick gauche | Déplacer la caméra ou le curseur dans la Diva Room (Salle de Diva) et autres écrans |
| joystick droit | Zoomer dans la Diva Room (Salle de Diva) et autres endroits |
| touche ⊗ | Confirmer la sélection |
| touche ○ | Annuler / Retourner à l'écran précédent |
| touche START | Commencer la partie (écran de titre) / Pause |
| touche R | Changer de sélection ou d'onglet |
| touche L | Changer de sélection ou d'onglet |

* REMARQUE : les commandes varient selon le mode de jeu. Consultez le texte d'aide au bas de chaque écran pour voir les autres commandes que vous pouvez utiliser.

# 8 COMMANDES

## Commencer la partie

Appuyez sur la touche START à l'écran de titre et sélectionnez NEW GAME (Nouvelle partie) ou LOAD GAME (Charger partie) pour commencer à jouer. Sélectionnez le mode que vous désirez dans le Home Menu (Menu principal).

Rhythm Game (Jeu de rythme) (p. 11)

Diva Room (Salle de Diva) (p. 23)

Shop (Boutique) (p. 29)

Edit Mode (Création) (p. 37)

AR Mode (Mode réalité augmentée) (p. 30)

Network (Réseau) (p. 55)

Records (p. 33)

Other (Autre) (p. 35)

## Faire une capture d'écran

Certains modes vous permettent de faire des captures d'écran. Appuyez sur la touche PS pour sauvegarder l'image sur votre carte mémoire au format JPEG. En mode AR, les captures d'écran peuvent se faire en appuyant sur la touche R.

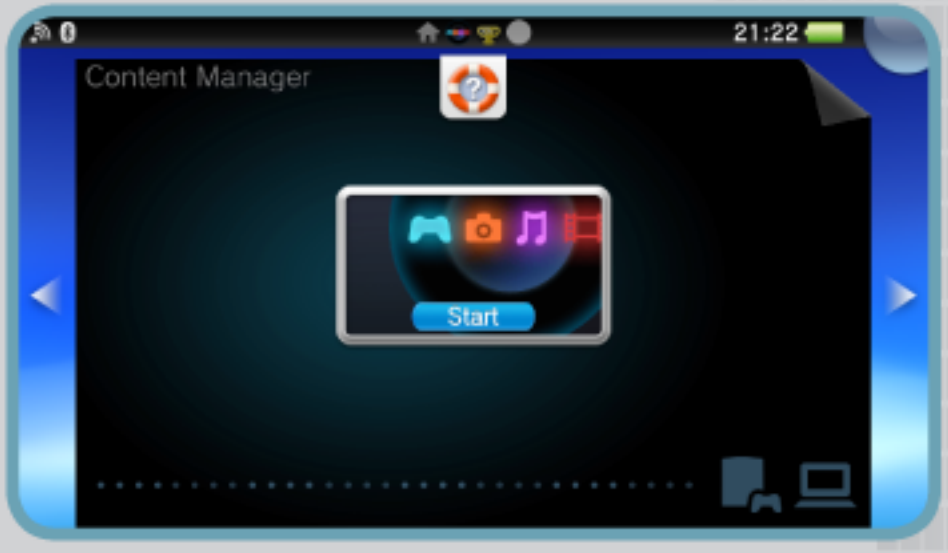
## VISUALISER LES CAPTURES D'ÉCRAN

Pour visualiser les captures d'écran, appuyez sur la touche PS pour ouvrir l'écran d'accueil, puis sélectionnez « Photos ».

* Appuyer sur la touche PS et sur la touche START simultanément pour faire une capture d'écran est une fonction du système PlayStation®Vita que des mises à jour futures pourraient modifier.

# 10 CHARGER DES FICHIERS MP3

Dans certains modes, vous pouvez charger vos propres fichiers MP3.




## Utiliser des MP3

Vous pouvez sauvegarder vos fichiers MP3 sur votre carte mémoire via « Gestionnaire de contenu », sur l'écran d'accueil du système PlayStation®Vita. Pour plus d'informations sur les fonctions du système PlayStation®Vita telles que « Gestionnaire de contenu », veuillez vous référer au Guide de l'utilisateur en ligne (http://manuals.playstation.net/document/).

Ce jeu ne peut ouvrir que des fichiers au format « MPEG-1 Audio Layer 3 » (MP3). Les MP3 que vous pouvez lire seront listés dans la Diva Room (Salle de Diva), dans Edit (Création), etc.

* L'utilisation des fichiers MP3 est à vos risques. SEGA ne pourra pas être tenu responsable de tout dégât ou perte de données en raison d'une mauvaise manipulation.

# 11 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

Il existe 3 variantes de Rhythm Game (Jeu de rythme).

## TUTORIAL (Didacticiel)

Recommandé si vous jouez à un Rhythm Game (Jeu de rythme) pour la première fois.

## RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

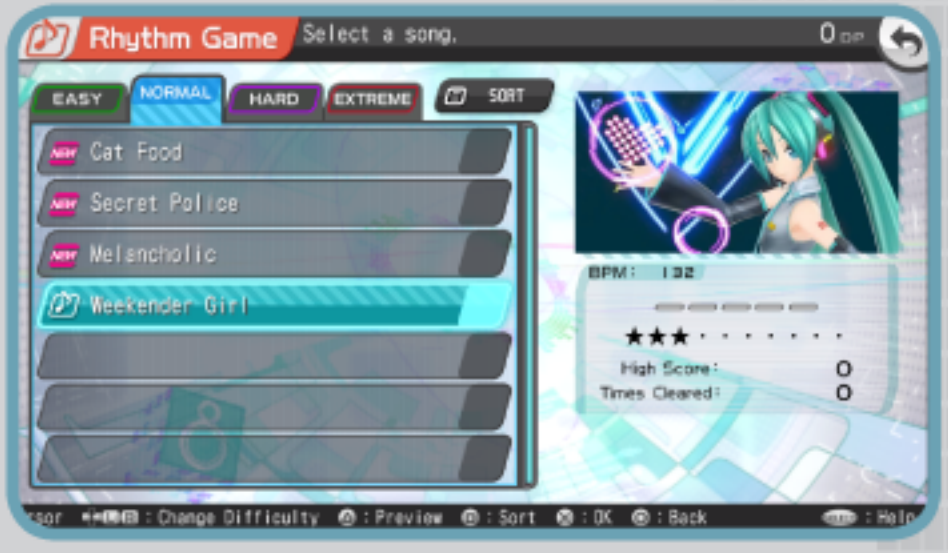
Choisissez une chanson. Lorsque vous en accomplissez une, vous en déverrouillez d'autres, ainsi que de nouveaux niveaux de difficulté.

## EDIT PLAY (Jouer avec des données de création)

Jouez avec des données créées ou téléchargées. Cette option n'est disponible que si vous avez des données de création sauvegardées.

# 12 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

## Rhythm Game (Jeu de rythme)




Sélectionnez un onglet pour choisir la difficulté, puis une chanson depuis la liste. Feuilletez l'écran tactile ou utilisez les touches directionnelles pour faire défiler.

Appuyez sur la touche ■ pour organiser les chansons par nom ou par difficulté et appuyez sur la touche △ pour écouter un extrait du morceau choisi.

## DIFFICULTÉ

Accomplir une chanson de niveau NORMAL déverrouille le niveau HARD (Difficile). Terminer le niveau HARD déverrouille le niveau EXTREME.

# 13 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

Choisissez une chanson pour afficher le menu suivant :

## CUSTOMIZE (Personnaliser)

Vous pouvez changer les costumes et les accessoires de votre personnage à votre guise. Les objets s'achètent en utilisant des Diva Points (DP).

## WATCH VIDEO (Regarder la vidéo)

Regardez les vidéos des chansons que vous avez accomplies avec une note STANDARD ou plus élevée.

## START (Commencer)

Sélectionnez « YES » (Oui) pour afficher l'écran de titre. Vous pourrez y utiliser les « Rhythm Game Items » (Objets Jeu de rythme) et personnaliser le son des touches.

**Rhythm Game Items (Objets Jeu de rythme) :** Ces objets peuvent vous aider en cas de difficultés, ou bien peuvent rendre le jeu plus difficile. Utilisez des DP pour vous servir de l'un de ces objets dans une chanson. Les effets de l'objet s'appliqueront automatiquement.

# 14 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

## Écran de jeu

❶ **Score :** Vous gagnerez des points selon votre précision et la longueur de vos combos.

❷ **Cibles**

❸ **Icônes de mélodie**

❹ **Note de précision et compte des combos :** Il y a 5 niveaux de précision : COOL / GOOD (Bien) / SAFE (Correct) / BAD (Mauvais) / AWFUL (Nul). COOL et GOOD (Bien) forment votre combo, mais attention ! En dessous de BAD (Mauvais), votre jauge d'énergie de chant se vide.

✱ Appuyer sur la mauvaise touche au bon moment (COOL, GOOD, etc. en rouge ou noir) vous donnera une note SAFE (ou moins), ce qui brisera votre combo.

❺ **Jauge d'énergie de chant :** Cet indicateur se remplit ou se vide en fonction de vos notes de précision. Lorsque la jauge atteint zéro, la chanson prend fin.

❻ **Jauge de note :** Cette barre s'allonge et change de couleur selon vos notes de précision.

■ LOUSY (Nul) → ■ STANDARD → ■ GREAT (Génial) → ■ EXCELLENT → ■ PERFECT (Parfait)

# 15 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

❼ **Objets en cours d'utilisation :** Indique le Rhythm Game Item (Objet Jeu de rythme) que vous avez sélectionné en début de partie. Ces objets peuvent vous donner un coup de main pendant le jeu ou augmenter la difficulté de la chanson !

## Comment jouer

Des icônes de mélodie défileront depuis les bords de l'écran après l'apparition des cibles telles que ○ et ×. Appuyez sur la touche d'action correspondante lorsque l'icône de mélodie atteint la cible. Quand une icône ☆ apparaît, « grattez » l'écran au moment où l'étoile touche la cible.

Si vous ratez une cible, votre jauge d'énergie de chant se videra et votre performance vocale en pâtira. Si la jauge atteint zéro, DROP X OUT s'affichera et la partie sera terminée.

# 16 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

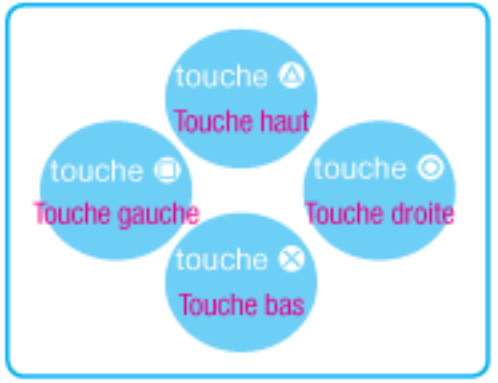
## ATTEINDRE LES CIBLES

Les icônes de mélodie atteindront leurs cibles lorsque l'indicateur de temps (à droite) pointera vers le haut. Appuyez sur la touche ou grattez l'écran tactile au bon moment pour atteindre la cible.

## CIBLES DE BASE

Les icônes à droite se déplaceront vers les cibles depuis toutes les directions.

Vous pouvez utiliser les touches directionnelles en remplacement ou en complément des touches d'action. Par exemple, vous pouvez toucher une cible ○ avec la touche ◉ ou la touche droite. Parfois il y aura beaucoup de cibles à toucher rapidement dans un combo. Dans ce cas, essayez d'alterner entre touches directionnelles et touches d'action, comme par exemple la touche ◉ et la touche droite.



# 17 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

## Doubles cibles et longues cibles

### DOUBLES CIBLES

Pour des doubles cibles telles que celles à droite, appuyez sur la touche directionnelle et la touche d'action indiquées au moment où l'icône de mélodie atteint la cible.

### CIBLES LONGUES

Lorsque vous voyez une icône de ce type, appuyez sur la touche demandée lorsqu'elle touche la cible, puis maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la seconde icône arrive.

■ L'indicateur de temps de ces icônes de mélodie a deux aiguilles. Maintenez la touche lorsque la première aiguille pointe vers le haut et relâchez-la lorsque la seconde pointe vers le haut à son tour.

# 18 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

## Gratter les cibles

Lorsqu'une icône ☆ atteint sa cible, « grattez » l'écran tactile en frottant votre doigt d'avant en arrière comme le ferait un DJ. Vous n'avez pas besoin de gratter au-dessus de l'icône ☆. Tant que le timing est bon, vous pouvez gratter l'écran n'importe où. Si une série d'étoiles apparaît, essayez de gratter en alternant à gauche et à droite.

## Technical Zone (Zone technique)

Dans Technical Zone (Zone technique), votre objectif est d'atteindre une section plus difficile de la chanson sans interrompre votre combo. Le nombre de notes restantes s'affiche en haut à gauche de l'écran. Si vous continuez à recevoir des notes COOL ou GOOD (Bien), ces notes restantes disparaîtront. Mais si vous perdez votre combo, vous échouerez à la Technical Zone (Zone technique). Quand « Notes Left » (Notes restantes) atteint zéro, COMPLETE (Terminé) s'affiche et vous recevez bonus de Score et de Grade Point (Point de notation).

# 19 RHYTHM GAME (Jeu de rythme)

## Chance Time (Moment de chance)

Lorsque le cadre en haut et en bas de l'écran change pendant une chanson, vous entrez en « Chance Time » (Moment de chance) ! Durant cette section de la chanson, votre jauge d'énergie de chant ne se videra pas et vous pourrez récolter un savoureux score bonus.

De plus, si vous remplissez la jauge ☆ au MAX et frottez la Chance Target (grosse étoile jaune) en obtenant une note GOOD (Bien) ou meilleure, une animation supplémentaire apparaîtra et vous obtiendrez un bonus de Grade Points. Plus vos Grade Points sont élevés, plus votre résultat final est haut : EXCELLENT, GREAT (Génial), etc. !

# 20 PERSONNALISATION

Après le choix d'une chanson, sélectionnez « CUSTOMIZE » (Personnaliser) pour modifier l'apparence de votre personnage. Vous pourrez choisir quels chanteurs et quels modules utiliser pour chaque chanson.

## Sélectionner un module

Choisissez un module dans la liste. En plus des Modules qui modifient l'aspect général de votre personnage, vous pouvez choisir différents objets de personnalisation pour leur tête, leur dos et d'autres parties. Les Modules et les objets de personnalisation s'achètent à la boutique (Shop). Vous déverrouillerez d'autres objets en progressant dans le jeu.

✱ Certaines chansons ont un emplacement pour un chanteur invité. Vous ne pourrez pas l'éditer tant que vous n'aurez pas les Modules appropriés.

## Part Selection Menu (Menu de sélection des parties)

### PREVIOUSLY USED MODULE (Module précédemment utilisé)

Passez au dernier Module que vous avez utilisé.

### SWITCH (Permuter)

Utilisez cette option pour échanger les personnages VOCAL (Chanteur principal) et GUEST (Chanteur invité) pour les chansons à plusieurs personnages. L'icône de visage montre quel personnage est choisi par défaut pour chaque chanson.

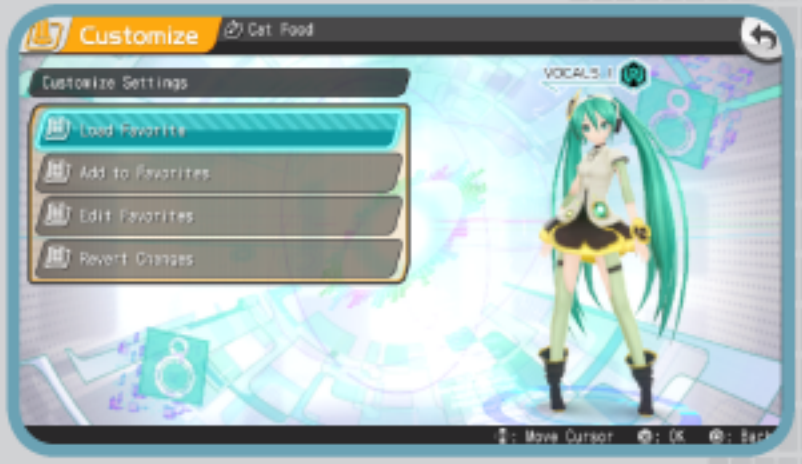
### RECOMMENDED SET (Réglages recommandés)

Certaines chansons ont des Modules recommandés réglés par défaut. Choisissez cette option pour les essayer.

### SET DEFAULT (Par défaut)

Régler tous les interprètes sur leurs Modules par défaut.

## Customize Settings (Personnaliser les paramètres)




### LOAD FAVORITE (Charger un favori)

Charge des combinaisons de Modules et d'objets de personnalisation que vous avez marqués comme favoris.

### ADD TO FAVORITES (Ajouter aux favoris)

Vous permet d'ajouter à vos favoris votre Module et vos objets de personnalisation actuels. Sélectionnez un emplacement « NO_DATA » (Aucune donnée), renommez-le et sauvegardez. Choisir un emplacement déjà occupé par une sauvegarde écrasera son contenu.

### EDIT FAVORITES (Modifier les favoris)

Utilisez cette option pour changer l'ordre d'affichage de vos personnalisations favorites.

### REVERT CHANGES (Rétablir)

Rétablissez votre Module par défaut. Indisponible dans Edit (Création).

# 23 DIVA ROOM (Salle de Diva)

Les personnages passent leur temps libre dans leurs propres Diva Rooms (Salles de Diva). Faites-y un tour pour ajouter votre touche personnelle à la décoration de ces salles. Observez la jauge d'affinités en bas à droite. Elle varie selon la communication, les Gifts (cadeaux) et les Item Events (événements d'objets) que vous partagez avec les personnages.

Touchez le personnage pour passer en Communication Mode (Mode Communication). Vous pourrez y effectuer les actions suivantes :

## TOUCHER

Frottez les cheveux et le visage de votre personnage pour voir leur réaction. Restez courtois : les personnages réagissent différemment selon l'endroit où vous les touchez, et peuvent se mettre en colère !

## MINI-GAMES (Mini-jeux)

Lorsque vous connaissez mieux un personnage, ce dernier pourra vous inviter à le rejoindre dans un mini-jeu !

# 24 DIVA ROOM (Salle de Diva)

## Room Menu (Menu de la salle)

Appuyez sur la touche △ pour ouvrir le menu de la salle.

### REMODEL (Remodeler)

Sélectionnez un thème et des meubles pour personnaliser la décoration de la salle.

### CUSTOMIZE (Personnaliser)

Choisissez le Module que portera votre personnage dans sa salle.
Voir CUSTOMIZATION (Personnalisation – p. 20) pour plus de détails.

### ITEM EVENT (Événement d'objet)

Regardez les événements d'objets qui surviennent selon les objets de décoration que vous avez placés. Les objets ne provoquent pas tous un événement.

# 25 DIVA ROOM (Salle de Diva)

## GIFTS (Cadeaux)

Offrez des cadeaux à votre personnage, comme des bibelots. Vous pouvez les acheter à la boutique (Shop).

## GADGETS

Acheter certains objets de salle déverrouillera des Gadgets. Ces objets peuvent s'avérer utiles ou amusants. Essayez-les !

**Alarm Clock (Réveil) :** Choisissez une chanson et une heure pour régler le Réveil. Vous pouvez sélectionner des MP3 stockés sur votre carte mémoire. Voir p. 10.

**Kitchen Timer (Minuteur) :** Réglez une alarme qui s'éteindra après un temps donné.

* Quitter la Diva Room ou éteindre le système PlayStation®Vita avec ces gadgets configurés annulera ces paramètres. De la même manière, utiliser la touche PS pour passer à l'écran LiveArea™ ou appuyer sur la touché d'alimentation pour passer en mode veille les désactivera.

# 26 DIVA ROOM (Salle de Diva)

**Jukebox :** Écoutez une chanson ou créez une Playlist. Créez une « New Playlist » (Nouvelle Playlist) la première fois que vous l'utilisez et donnez-lui un nom. Sélectionnez la liste et appuyez sur la touche ⊗ pour la modifier. Ajoutez-y alors des chansons.

**—Menu de la Playlist—**

- **Edit (Éditer)**
  Ajouter/retirer des chansons de la Playlist sélectionnée.
- **Play (Lire)**
  Écoutez les chansons de la Playlist. Vous pouvez également régler la lecture sur : Shuffle (Aléatoire), Repeat Song (Répéter la chanson) ou Repeat All (Répéter tout).
- **Change Name (Changer le nom)**
  Changez le nom de la Playlist.
- **Delete (Supprimer)**
  Supprimez la Playlist actuelle. Il sera alors impossible de la récupérer.

# 27 DIVA ROOM (Salle de Diva)

**TV :** Ajoutez vos vidéos préférées à une Playlist et regardez-les dans l'ordre. Le Module que vous avez utilisé le plus récemment dans un Rhythm Game (Jeu de rythme) sera utilisé dans les vidéos.

**Game Console (Crédits) :** Regardez les crédits du jeu.

**Art gallery (Galerie d'art) :** Appuyez sur la touche ✕ pour voir les écrans de chargement et les vidéos que vous avez déverrouillés. Vous pouvez choisir une ou plusieurs illustrations pour les écrans de chargement en appuyant sur la touche ■. Remarque : à mesure que vous progresserez dans le jeu, de nouveaux écrans de chargement pourront s'afficher. Appuyer sur la touche △ et sélectionner « Set in Room » (Installer dans la salle) affiche l'illustration sélectionnée dans le moniteur de la salle.

# 28 DIVA ROOM (Salle de Diva)

## EVENT COLLECTION (Collection d'événements)

Consultez la liste des événements que vous avez déverrouillés dans la salle.

## AFFINITY (Affinité)

Vérifiez les affinités actuelles de chaque personnage. Vous pouvez augmenter leurs affinités avec des Gifts (cadeaux) et via Communication Mode (Mode Communication). De nouveaux objets seront disponibles lorsque les affinités d'un personnage gagneront un niveau.

## SWITCH ROOMS (Changer de salle)

Pour passer dans une autre salle. Vous ne déverrouillerez cette option qu'après avoir rempli certaines conditions dans le jeu.

# 29 SHOP (Boutique)

À la boutique, vous pouvez utiliser des Diva Points (DP) pour acheter des Modules et des Room Items (objets de décoration).

## MODULES / CUSTOMIZATION ITEMS (Modules & Objets de personnalisation)

Achetez des Modules et des objets de personnalisation pour modifier l'apparence de votre interprète. Une fois achetés, vous pourrez les utiliser n'importe quand.

## ROOM ITEMS (Objets de décoration)

Achetez des meubles et autres objets pour décorer vos salles. Pour acheter plusieurs objets, utilisez les touches directionnelles ou touchez les icônes + et – sur l'écran tactile pour en augmenter ou réduire le nombre.

## GIFT ITEMS (Cadeaux)

Achetez des cadeaux à offrir à vos personnages pour leurs salles. Utilisez les touches directionnelles ou touchez les icônes + et – sur l'écran tactile pour augmenter ou réduire le nombre de cadeaux.

# 30 AR MODE (Mode réalité augmentée)

Amusez-vous avec les interprétations en live et faites des captures d'écran.

Pour utiliser ce mode, vous aurez besoin de AR Live Marker (marqueur pour réalité augmentée AR Live), disponible sur http://miku.sega.jp/f/en/. Site internet disponible uniquement en anglais.

## AR Live (Réalité augmentée Live)

Faites une représentation en live dans votre environnement quotidien. Choisissez une chanson et scannez le AR Live Marker (marqueur pour réalité augmentée AR Live) avec l'appareil photo arrière. Placez le marqueur à environ 30 cm de l'appareil photo arrière. Sa position sera repérée plus précisément si des objets et des motifs se trouvent aux alentours. La précision du mapping se mesure par le nombre de bâtons lumineux à l'écran. Vous pouvez aussi utiliser les données de création dans le mode AR Live (Réalité augmentée Live).

## PHOTOGRAPHY

Appuyez sur la touche R pendant une représentation pour prendre une photo et la sauvegarder.

# 31 AR MODE (Mode réalité augmentée)

## Portrait

Touchez les icônes pour que votre personnage prenne des poses qui déchirent !

Appuyez sur la touche R pendant une représentation pour prendre une photo et la sauvegarder.

❶ **Customize (personnaliser) :** Personnalisez le personnage.

❷ **Line of Sight (Ligne de mire) :** Choisissez si le personnage regarde la caméra ou pas.

❸ **Shadow (Ombre) :** Choisissez si le personnage projette une ombre ou pas.

❹ **Orientation :** Choisissez une vue normale ou inversée du personnage.

❺ **Reset (Rétablir) :** Rétablir la position de la caméra.

❻ **Set Pose (Régler la pose) :** Choisissez la pose, l'expression et la forme de la bouche. Auto-Timer (Chrono auto) : Activez ou désactivez le chronomètre automatique. Réglez-le entre OFF (désactivé)/2 seconds (2 secondes)/10 seconds (10 secondes).

# 32 AR MODE (Mode réalité augmentée)

❼ **Auto-Timer (Chrono auto) :** Activez ou désactivez le chronomètre automatique. Réglez-le entre OFF (désactivé)/2 seconds (2 secondes)/10 seconds (10 secondes).

❽ **Camera (Appareil photo) :** Choisissez l'appareil photo avant ou l'appareil photo arrière.

❾ **Shutter (Obturateur) :** Prenez une photo.

# 33 RECORDS

Au menu Records, vous pouvez consulter les informations sur votre historique de jeu et paramétrer votre profil d'utilisateur.

## GENERAL INFO (Informations générales)

Vérifiez votre progression dans le Rhythm Game (Jeu de rythme), le nombre de fois que vous avez utilisé chaque personnage, les objets débloqués ainsi que d'autres informations.

## INFO BY TRACK (Informations sur les chansons)

Montre les notes obtenues de chaque chanson dans chaque difficulté du Rhythm Game (Jeu de rythme).

## TITLE LIST (Liste de chansons)

Vous déverrouillerez de nouveaux titres à mesure que vous progresserez dans le jeu. Vous pouvez consulter ici les titres déverrouillés.

## MY PROFILE (Mon profil)

Consultez votre profil d'utilisateur ici. Ces informations peuvent s'échanger en mode ad hoc (p. 59).

* Veuillez éviter d'entrer des données personnelles telles que votre vrai nom, votre adresse ou votre numéro de téléphone.

## RECEIVED PROFILES (Profils reçus)

Consultez les autres profils d'utilisateurs reçus via le mode ad hoc. Vous pouvez stocker jusqu'à 50 profils d'utilisateurs. Au-delà, les plus anciens seront automatiquement supprimés pour faire de la place.

Appuyez sur la touche ▣ pour afficher le Edit Menu (Menu de création). Ici, vous pourrez ajouter des commentaires sur des profils, ou les verrouiller pour éviter qu'ils ne soient supprimés.

# 35 OTHER (Autre)

Dans ce menu, vous pouvez modifier les paramètres du jeu et sauvegarder votre progression.

## Options

### MUSIC / RHYTHM GAME BUTTON VOLUME / SOUND EFFECTS (Volume de la musique / des touches du Jeu de rythme / des bruitages)

Déplacez les curseurs pour régler ces paramètres sonores.

### SCRATCH TARGET (Cible à gratter)

Choisissez la surface à utiliser pour gratter : l'écran tactile, le pavé tactile arrière ou les deux.

### VOCALS WHEN FAILING (Le chant en cas d'échec)

Ici, vous pouvez choisir si le chant s'interrompt lorsque vous ratez une note. Si l'option est réglée sur « Sung » (Continuer à chanter), votre personnage persévérera quoi qu'il en soit.

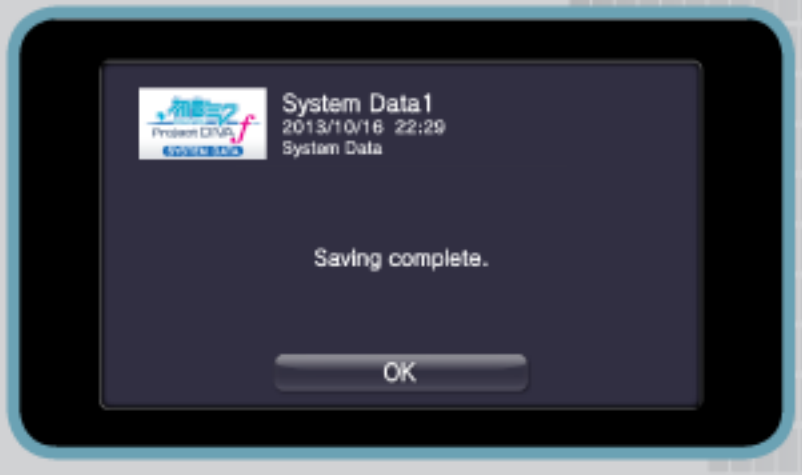
# 36 OTHER (Autre)

## AUTOSAVE (Sauvegarde automatique)

Active ou désactive la sauvegarde automatique.

## SAVE (Sauvegarder)

Permet de sauvegarder la partie manuellement. Choisissez un emplacement et sélectionnez « Yes » (Oui) pour sauvegarder votre progression. Il existe 3 emplacements de sauvegarde.




## RETURN TO TITLE (Retourner à l'écran de titre)

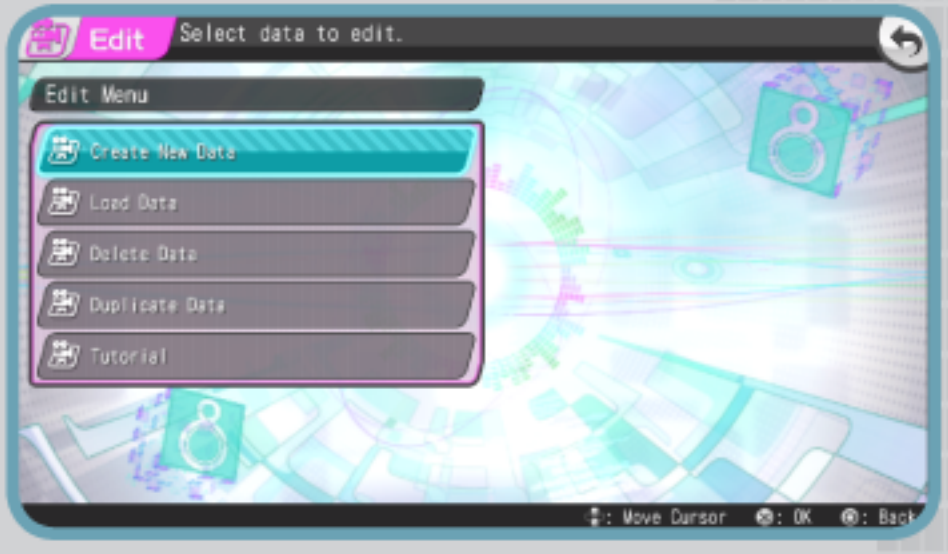
Pour retourner à l'écran de titre.

**—Précautions à prendre lors de la sauvegarde de données—**

- Lorsque la sauvegarde automatique est activée, vous pouvez sauvegarder manuellement sur un emplacement différent. Les sauvegardes automatiques suivantes s'effectueront sur ce même emplacement.
- Lorsque la sauvegarde automatique est désactivée, vous perdrez votre progression non sauvegardée si vous retournez à l'écran de titre.
- Les données système se sauvegardent automatiquement lorsque vous quittez le Edit Mode (Création). Cependant, vous devrez sauvegarder manuellement toutes vos données de création (voir p. 37).

# 37 EDIT MODE (Création)

Créez vos propres vidéos et données de Rhythm Game (Jeu de rythme) dans Edit Mode (Création).




## Menu création

### CREATE NEW DATA (Créer de nouvelles données)

Créer un nouveau Rhythm Game (Jeu de rythme) ou une vidéo.

### LOAD DATA (Charger des données)

Charger des données de création afin de les éditer.

### DELETE DATA (Supprimer des données)

Supprimer les données.

### DUPLICATE DATA (Copier)

Copier les données de création.

### TUTORIAL (Didacticiel)

Regarder le didacticiel de création.

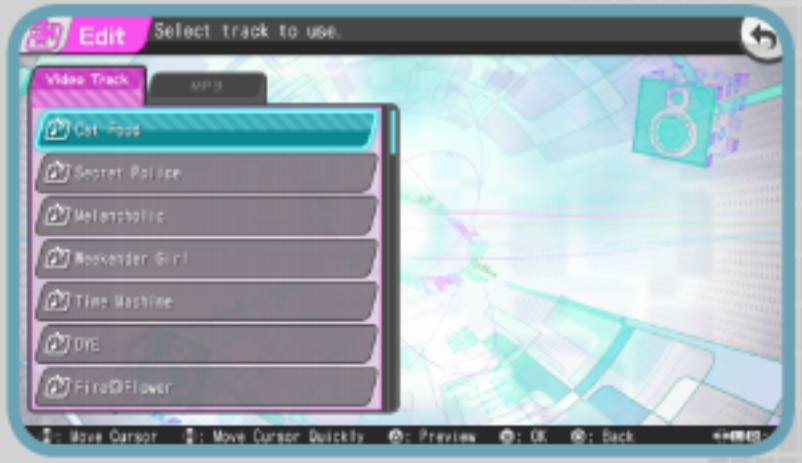
# 38 EDIT MODE (Création)

## Votre première création

### 1) SÉLECTIONNEZ « CREATE NEW DATA » (Créer de nouvelles données)

### 2) SÉLECTIONNEZ UNE CHANSON

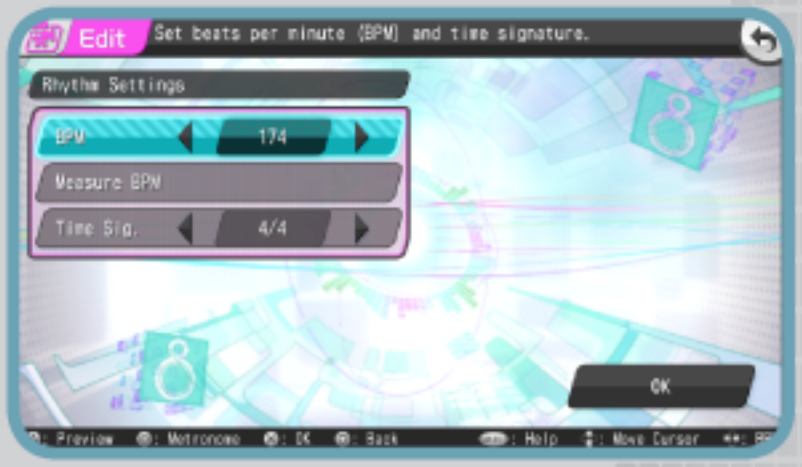
Vous pouvez choisir une chanson du jeu ou bien un fichier MP3 stocké dans votre carte mémoire.




### 3) RÉGLEZ LES BPM ET LA MESURE

Choisissez le tempo de la chanson. Pour les chansons tirées du jeu, le tempo correct sera affiché pour référence.

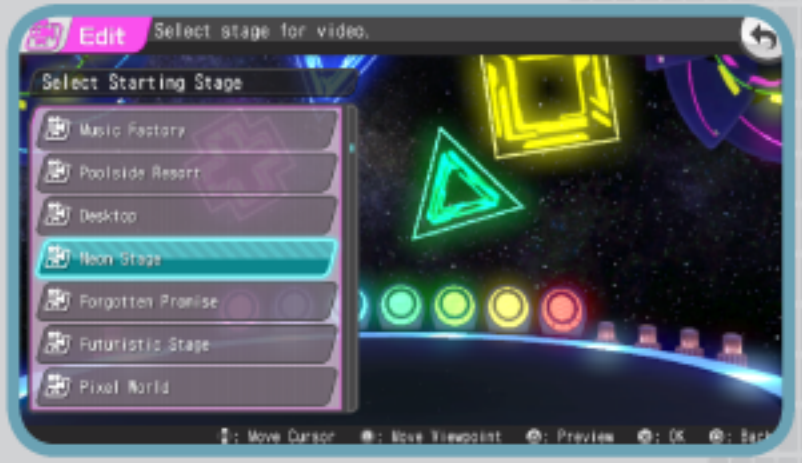
- BPM : Les Battements Par Minute sont la mesure du tempo d'une chanson. S'il y a 120 battements par minute, alors la vitesse de la chanson est de 120 BPM. Plus le tempo est élevé, plus la chanson et les icônes de mélodie iront vite.



# 39 EDIT MODE (Création)

## 4) SÉLECTIONNEZ UNE SCÈNE

Sélectionnez la première scène sur laquelle commencera votre chanson. Ceci peut être modifié ou ajouté plus tard. Appuyez sur la touche △ pour prévisualiser.




## 5) SÉLECTIONNEZ UN MODULE

Sélectionnez les personnages et les Modules à utiliser dans votre vidéo. Sélectionnez « CUSTOMIZE » (Personnaliser) et réglez les interprètes de votre choix de EDIT 01 à EDIT 03. Utilisez « Switch » (Changer) pour choisir un autre personnage.

## 6) COMMENCEZ À CRÉER

Une fois les préparatifs terminés, sélectionnez « START EDITING » (Commencer à créer) pour commencer.

# 40 EDIT MODE (Création)

## Bases sur la création

La ligne de temps (axe horizontal) indique le temps et la mesure de la chanson. Utilisez la touche gauche et la touche droite pour positionner la barre sur la ligne de temps et ainsi choisir un emplacement à éditer ou prévisualiser. Appuyez sur la touche △ pour voir une prévisualisation simple de la vidéo créée. Pour une prévisualisation intégrale, sélectionnez « Watch » (regarder) dans « Edit Options » (Options de création). Positionnez la barre où vous voulez insérer un élément puis sélectionnez une danse, un décor de fond pour le personnage, un indicateur pour le Rhythm Game (Jeu de rythme), etc. depuis le menu à gauche. Utilisez la touche haut et la touche bas pour faire défiler les lignes « Character » (Personnage) ou « Stage » (Scène), et la touche ✕ pour ouvrir le menu de modifications des paramètres.

# 41 EDIT MODE (Création)

Lorsque vous avez choisi quelque chose à placer dans votre vidéo, une boîte ou une icône apparaîtra sur la ligne de temps.

## ADJUSTING TIMELINE ITEMS (Réglages des paramètres de ligne de temps)

Pour ouvrir le menu des paramètres et des préréglages de cette boîte ou icône, alignez la barre avec le bord gauche d'une icône que vous avez positionnée, puis appuyez sur la touche ⊗.

## DELETE PLACEMENT (Supprimer un placement)

Positionnez la barre sur le bord gauche de l'icône et appuyez sur la touche ▣. Sélectionnez « Delete » (Supprimer) depuis « Edit Menu » (Menu de création).

- **Placements :** Se remplit si vous placez plus d'objets ou de personnages.
- **Video :** Se remplit selon les animations ou les transitions que vous utilisez.
- **AR Mark (Réalité augmentée) :** Indique que ces données de création peuvent être utilisées en Mode AR. Cependant, si vous atteignez une certaine capacité, cette fonction sera désactivée.

## COPY PLACEMENT (Copier un placement)

Positionnez la barre sur le bord gauche de l'icône et appuyez sur la touche ◉. Sélectionnez « Copy » (Copier) depuis « Edit Menu » (Menu de création) pour dupliquer le placement.

### Edit Menu (Menu de création)

Appuyez sur la touche ◉ à l'écran principal de création pour afficher le Edit Menu (menu de création) (voir p. 41 pour copier et supprimer).

## SET LOOP (Paramètres de boucle)

Si vous les réglez sur ON, une prévisualisation simple de votre création se lira en boucle entre les points de départ et de fin que vous avez désignés.

## REGISTER TO PALETTE/EDIT PALETTE (Enregistrer / Modifier la palette)

Sélectionnez une icône sur la ligne de temps pour l'ajouter à votre palette. Les palettes que vous avez ajoutées seront enregistrées dans la liste « Preset » (Préréglages) dans chaque menu pour y accéder facilement. Les palettes sont sauvegardées dans les données du système afin que vous puissiez les utiliser aussi lorsque vous créez de nouvelles données de création.

# 43 EDIT MODE (Création)

## CHANGE BOX COLOR (Changer la couleur de la boîte)

Ici, vous pouvez changer la couleur des boîtes (les sections indiquées sur la ligne de temps) pour la caméra, le Chance Time (Moment de chance) et les autres indicateurs de temps.

## RETURN TO PREVIOUS MARKER/JUMP TO NEXT MARKER (Aller à l'indicateur précédent/suivant)

Déplacez-vous sur la ligne de temps suivant les indicateurs que vous avez établis.

## Markers (Indicateurs)

Utilisez les indicateurs pour choisir le point de fin des chansons et des vidéos et placez des références sur la ligne de temps.

### INSERT MARKERS (Insérer des indicateurs)

Placez divers indicateurs de couleur n'importe où sur la ligne de temps pour que sa modification soit plus simple. Ils pourront servir de références pour des indications telles que « Démarrer le refrain ici » ou « Changement de chorégraphie ici », etc.

### SET TRACK START TIME (Régler le début de la chanson)

Choisissez le point de départ de la chanson. Si cette valeur est négative, vous pouvez insérer une pause au début de la piste.

### SET TRACK END TIME (Régler la fin de la chanson)

Choisissez la fin de la chanson en utilisant la barre de la ligne de temps.

# 45 EDIT MODE (Création)

## Characters (Personnages)

### SHOW MODEL/SHADOW (Voir modèle/Ombre)

Affichez/masquez les modèles et les ombres des personnages.

### CHARACTER POSITION (Position du personnage)

Réglez les positions et les mouvements de votre interprète ici.

**Set Starting Position:** Réglez la position de départ.

**Set Ending Position:** Réglez la position de fin.

### ANIMATION

Choisissez une animation pour votre personnage depuis la liste. Après l'avoir placée sur la ligne de temps, sélectionnez son icône et appuyez sur la touche ⊗ pour en modifier d'autres aspects.

**Play Speed (Vitesse) :** Changez la vitesse de l'animation.

**Play Start Time (Point de départ) :** Réglez le point de départ de l'animation.

**Transition :** Activer/désactiver une transition entre les deux animations différentes.

**Transition Length (Durée de la transition) :** Si vous avez activé une transition, vous pouvez régler sa durée ici.

## ITEMS (Objets)

Choisissez un objet que l'interprète utilisera pendant la vidéo. Certains objets ont des animations spécifiques qui pourront désactiver les animations que vous avez réglées au préalable.

## EXPRESSION/FACIAL EFFECT/LINE OF SIGHT/BLINK (Expressions faciales/Mouvements/Ligne de mire/Clins d'œil)

Réglez les expressions et la ligne de mire de l'interprète à partir de la liste. Choisissez et mélangez afin de donner plus de personnalité à votre personnage.

## LEFT HAND/RIGHT HAND (Main gauche/Main droite)

Personnalisez les mains de votre personnage avec des options telles que « Open Hand » (Main ouverte), « Peace » (Paix), etc.

## LIP MOVEMENT (Mouvement des lèvres)

Réglez le mouvement des lèvres de votre personnage.

✱ Vous pouvez régler des transitions pour les mains, la bouche et autres animations de votre choix en les sélectionnant sur la ligne de temps et en appuyant sur la touche ⊗.

# 47 EDIT MODE (Création)

## Sound Stage (Scène)

Sélectionnez une scène pour votre vidéo à partir de la liste. Si vous voulez choisir plus d'une scène, attention à ne pas dépasser la capacité maximum de votre vidéo.

## Caméra

Sur cette ligne, vous pouvez régler les mouvements de caméra de votre vidéo. Il existe des préréglages, et vous pouvez spécifier l'angle de la caméra et son placement dans « Change settings » (Modification des paramètres). Ajoutez un marqueur pour changer les mouvements de caméra.

**Edit Key (Modifier le repère) :** Modifiez les paramètres d'un repère que vous avez inséré pour les mouvements de caméra et apportez-y des changements détaillés.

**Add Key (Ajouter un repère) :** Ajoutez un repère à une boîte (section indiquée sur la ligne de temps) pour laquelle vous avez réglé la caméra.

**Delete Key (Supprimer un repère) :** Sélectionnez un repère à supprimer.

## Effects (Effets)

Sélectionnez des cœurs, des pétales et autres effets depuis la liste pour ajouter du style à votre vidéo.

## Lyrics (Paroles)

Insérez les paroles de la chanson. Sélectionnez une position dans laquelle insérer les paroles et appuyez sur la touche ⊗ pour valider le temps affiché.

## Rhythm (Rythme)

Changez le tempo et la mesure (p. 38). Si le tempo change en pleine chanson, vous pouvez le régler ici.

# 49 EDIT MODE (Création)

## Targets (Cibles)

### INSERT TARGETS (Insérer des cibles)

Réglez le temps d'apparition de vos cibles musicales.

**Normal Input (Saisie normale) :** Placez les cibles manuellement. Déplacez la ligne de temps à l'endroit désiré et appuyez sur la touche correspondante pour faire tomber une cible. Pour placer des doubles cibles (icônes Flèches), appuyez sur la touche d'action et la touche directionnelle correspondante. Pour les longues cibles (icônes Barres), maintenez la touche enfoncée et utilisez la touche gauche et la touche droite pour régler le point de relâchement de la cible.

**Triplet Input (Saisie de tierces) :** Regroupez en tierces. Cela vous permettra de faire entrer 3 cibles dans une noire ou une croche.

**Real Time Input (Saisie en temps réel) :** Saisissez les cibles en rythme avec la musique comme si vous jouiez au jeu.

### POSITION TARGETS (Positionner les cibles)

Décidez de l'endroit où les cibles apparaissent à l'écran. Choisissez depuis une liste de préréglages ou saisissez les cibles manuellement via « Normal Input » (Saisie normale).

**Normal Input (Saisie normale) :** Déplacez la barre sur une cible et appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Appuyez sur les touches directionnelles pour déplacer la cible et réglez sa direction avec le joystick gauche. Appuyez sur la touche ⊗ pour verrouiller le changement.

# 50 EDIT MODE (Création)

## Chance Time (Moment de chance)

Créez une gamme de moments de chance en plaçant la barre au point de départ et en sélectionnant « Set Chance Time » (Établir un moment de chance). Ensuite, déplacez la barre sur le point de fin du moment de chance. Une Chance Target (Cible de chance) sera placée ici automatiquement.

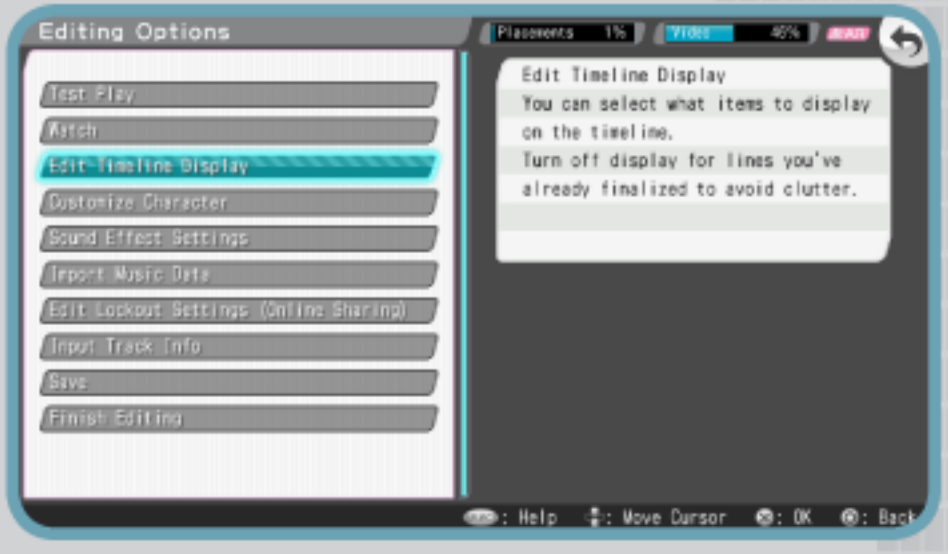
✱ Remarque : vous ne pouvez pas établir de Bonus Events (Événements bonus) dans Edit Mode (Création).

## Technical Zone (Zone technique)

Tout comme pour les moments de chance, déplacez la barre vers un point de départ sur la ligne de temps et sélectionnez « Set Technical Zone » (Établir une zone technique). Déplacez ensuite la barre vers un point de fin pour établir sa position finale.

# 51 EDIT MODE (Création)

## Edit Options (Options de création)




Appuyez sur START au menu principal de création pour afficher les options suivantes :

### TEST PLAY (Test)

Testez ce que donnent vos nouvelles données de création dans un Rhythm Game (Jeu de rythme).

### WATCH (Regarder)

Regardez votre création sous forme de vidéo.

✱ Pour activer le métronome dans « Test Play » (Test) et « Watch » (Regarder), appuyez sur la touche SELECT.

### EDIT TIMELINE DISPLAY (Modifier l'affichage de la ligne de temps)

Choisissez les lignes à afficher à gauche de la ligne de temps. Masquez les menus que vous n'utilisez pas pour faciliter la navigation à l'écran.

## CUSTOMIZE CHARACTER (Personnaliser le personnage)

Changez les Modules des personnages (p. 39). Vous pouvez aussi choisir d'afficher la vraie taille de chaque personnage.

## SOUND EFFECT SETTINGS (Paramètres des bruitages)

Changez le son des touches et des cibles à gratter.

## IMPORT MUSIC DATA (Importer des données de musique)

Importez vos morceaux dans la création sur laquelle vous travaillez. Cette fonction vous permet de copier des emplacements de Rhythm (Rythme), Target (Cible), Chance Time (Moment de chance) et Technical Zone (Zone technique) depuis d'autres Edit Data (Données de création) que vous avez téléchargées. C'est un moyen rapide de commencer un nouveau projet !

## EDIT LOCKOUT SETTINGS (ONLINE SHARING) – Modifier les paramètres de sécurité (Partage en ligne)

Activez les paramètres de sécurité de vos données créées et ajoutez une protection par mot de passe. Cette sécurité prend effet lorsque vous partagez des données protégées par mot de passe (p. 56). Toute personne qui souhaiterait les modifier devra entrer le mot de passe.

## INPUT TRACK INFORMATION (Renseigner sur la chanson)

Ajoutez un nom, un auteur et d'autres commentaires. Vous pouvez aussi établir un niveau de difficulté recommandé avec les touches directionnelles (la piste elle-même ne changera pas).

# 54 EDIT MODE (Création)

## SAVE (Sauvegarder)

Sauvegardez des données de création. Les données de création ne se sauvegardent pas automatiquement. Les changements seront perdus si vous quittez le mode ou ouvrez un réglage différent sans sauvegarder.

## FINISH EDITING (Terminer la création)

Terminez la création en cours et retournez au menu de création. Si vous souhaitez sauvegarder les données de création, faites-le avant de sélectionner cet élément de menu, autrement votre travail sera perdu.

# 55 NETWORK (Réseau)

Partager les données de création via PlayStation®Network ou le mode ad hoc.

* Les profils d'utilisateurs ne se partagent qu'en mode ad hoc.

## À PROPOS DU RÉSEAU

Pour utiliser le mode Réseau pour partager vos données de création, vous aurez besoin d'une connexion internet et d'un compte Sony Entertainment Network.

Veuillez visiter la page http://us.playstation.com/psvita/ pour plus de détails.

Remarque : le service du mode Réseau peut être annulé sans préavis.

# 56 NETWORK (Réseau)

## Partage de données

Envoyez et publiez vos données de création dans les menus ci-dessous. Vous pouvez aussi rechercher et télécharger des données de création publiées par les autres utilisateurs.

### YOUR DATA (Vos données)

Envoyez vos données de création sur le serveur en ligne. Vous pouvez également vérifier le nombre de fois qu'elles ont été téléchargées. Sélectionnez « Refresh » (Rafraîchir) pour voir le statut le plus récent.

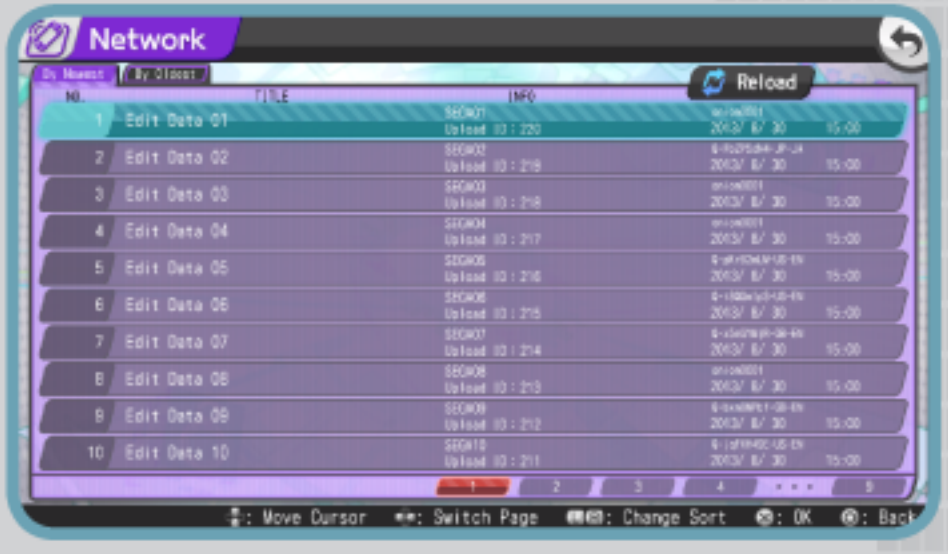
### DATA SEARCH (Recherche de données)

Lancez une recherche à l'aide du clavier à l'écran pour saisir un ID en ligne, ou sélectionnez quelqu'un dans votre liste d'amis. Toute donnée que cet utilisateur a envoyée pourra être téléchargée ici.

# 57 NETWORK (Réseau)

## ONLINE DATA LIST (Liste de données en ligne)

Une liste de toutes les données de création envoyées par des utilisateurs. Vous pouvez télécharger des données de création depuis cette liste.




Online Data List

## SAVE EDIT DATA (Sauvegarder les données de création)

Choisissez des données de création dans la liste et téléchargez-les. Puis sélectionnez « Save Edit Data » (Sauvegarder les données de création) pour choisir un emplacement de sauvegarde. Sélectionner un emplacement qui comporte déjà des données existantes écrasera les données de création.

## PLAY EDIT DATA (Jouer aux données de création)

Depuis le menu principal, sélectionnez « Rhythm Game » (Jeu de rythme). ➔ « Jouer avec des données de création » (p. 11). Vous pouvez également jouer aux données AR Live compatibles dans AR Live (p. 30)

## Add to Favorites (Ajouter aux favoris)

Les données de création téléchargées via Internet peuvent être ajoutées à vos favoris dans Edit Play (Jouer avec des données de création).
Si vous ajoutez des données de création à vos favoris dans Edit Play (Jouer avec des données de création), le nombre de favoris de son créateur augmentera la prochaine fois que vous vous connecterez à Internet.

## PRÉCAUTIONS À PRENDRE EN RENVOYANT DES DONNÉES DE CRÉATION

Les données de création téléchargées sur Internet ou en mode ad hoc peuvent être renvoyées sur PlayStation®Network. Cependant, si vous renvoyez des données de création qui n'ont subi aucun changement, elles seront notifiées sur toutes les listes comme « Re-upload » (Renvoi). Si vous ajoutez à vos favoris des données renvoyées sur le serveur, elles augmenteront le nombre de « Favorite » (Favoris) de l'auteur original.

# 59 NETWORK (Réseau)

## Ad Hoc Mode (Mode ad hoc)

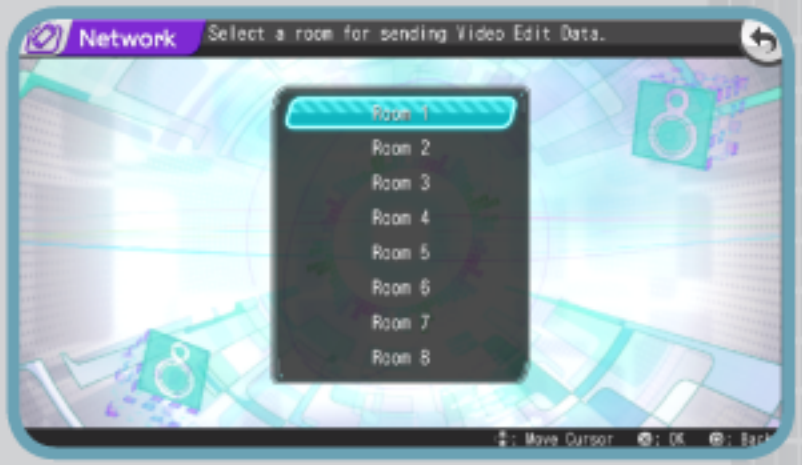
Utilisez le mode ad hoc pour partager des données de création et des profils d'utilisateurs.

### SEND EDIT DATA (Envoyer des données de création)

Pour cela, chargez les données de création à envoyer et sélectionnez une salle. Sélectionnez le nom de la personne à qui envoyer les données.

### RECEIVE EDIT DATA (Recevoir des données de création)

Pour cela, sélectionnez la même salle que la personne qui envoie les données. Une fois connecté, un menu s'affichera. Si vous désirez sauvegarder, sélectionnez « Save Edit Data » (Sauvegarder les données de création), puis un emplacement de sauvegarde.



## SEND PROFILE (Envoyer profils)

Pour cela, choisissez une salle, un nom d'utilisateur que vous connaissez et sélectionnez-le.

## RECEIVE PROFILE (Profils reçus)

Pour cela, choisissez une salle, vérifiez le nom de l'expéditeur et entrez. Lorsque vous recevrez le profil de cet utilisateur, le vôtre sera automatiquement envoyé.

**Attention**

Lorsque vous échangez des profils d'utilisateurs, celui qui sélectionne « Receive » (Recevoir) enverra également son profil. Il n'existe aucun moyen d'envoyer ou de recevoir seulement. N'entrez aucune information personnelle. Voir « Records » (p. 34) pour plus de détails sur les profils d'utilisateur.

# 6 1 ADD-ON CONTENT (Contenu additionnel)

Du contenu téléchargeable peut être disponible sur le PlayStation®Store. Allez vérifier !

## ACHAT ET TÉLÉCHARGEMENT PlayStation®Store

À partir du menu principal, sélectionnez « PlayStation®Store ». Ensuite, sélectionnez « Jeu » ➔ « Contenus téléchargeables » afin de télécharger des contenus pour ce titre.

Pour plus de détails sur le système PlayStation®Vita, veuillez vous référer au mode d'emploi (manuel en ligne) sur http://manuals.playstation.net/document/fr/psvita/index.html. Lorsque vous achetez du contenu, assurez-vous de bien lire les explications sur le PlayStation®Store.

© SEGA

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Ce logiciel utilise des polices de caractère conçues spécialement sous licence de FONTWORKS Inc. FONTWORKS et les noms des polices de caractère sont des marques commerciales ou des marques déposées de FONTWORKS Inc.

Les polices de caractère incluses dans le jeu sont la création exclusive de DynaComware.

Libogg-1.2.2

Dépôt légal © 2002, Xiph.org Foundation

La redistribution et l'utilisation en formes source et binaire, avec ou sans modification, sont permises pourvu que les conditions suivantes soient respectées :

- Les redistributions de code source doivent conserver l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant.

- Les redistributions en forme binaire doivent reproduire l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant dans toute documentation et/ou matériel fourni lors de la distribution.

- Ni le nom Xiph.org Foundation si celui de ces contributeurs ne peuvent être utilisés pour promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans accord spécifique par écrit au préalable.

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR L'AUTEUR « TEL QUEL » ET LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, DONT NOTAMMENT LES GARANTIES IMPLICITES DE VALEUR MARCHANDE ET D'APTITUDE À DES FINS PARTICULIÈRES SONT ABANDONNÉES. L'AUTEUR NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU ACCESSOIRES (DONT NOTAMMENT LA FOURNITURE DE PRODUITS OU SERVICES DE REMPLACEMENT ; LA PERTE L'UTILISATION, DE DONNÉES OU DE PROFITS ; OU L'INTERRUPTION DES AFFAIRES) DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT ET DE TOUTE THÉORIE DE FIABILITÉ, SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITÉ OBJECTIVE OU DÉLIT CIVIL (INCLUANT LA NÉGLIGENCE OU AUTRE) DÉCOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SUR RÉCEPTION D'UN AVIS CONCERNANT LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

libvorbis-1.3.2

Dépôt légal © 2002-2008 Xiph.org Foundation

La redistribution et l'utilisation en formes source et binaire, avec ou sans modification, sont permises pourvu que les conditions suivantes soient respectées :

- Les redistributions de code source doivent conserver l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant.

- Les redistributions en forme binaire doivent reproduire l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant dans toute documentation et/ou matériel fourni lors de la distribution.

- Ni le nom Xiph.org Foundation si celui de ces contributeurs ne peuvent être utilisés pour promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans accord spécifique par écrit au préalable.

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR L'AUTEUR « TEL QUEL » ET LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, DONT NOTAMMENT LES GARANTIES IMPLICITES DE VALEUR MARCHANDE ET D'APTITUDE À DES FINS PARTICULIÈRES SONT ABANDONNÉES. L'AUTEUR NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU ACCESSOIRES (DONT NOTAMMENT LA FOURNITURE DE PRODUITS OU SERVICES DE REMPLACEMENT ; LA PERTE L'UTILISATION, DE DONNÉES OU DE PROFITS ; OU L'INTERRUPTION DES AFFAIRES) DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT ET DE TOUTE THÉORIE DE FIABILITÉ, SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITÉ OBJECTIVE OU DÉLIT CIVIL (INCLUANT LA NÉGLIGENCE OU AUTRE) DÉCOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SUR RÉCEPTION D'UN AVIS CONCERNANT LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

Pour plus d’informations sur ce jeu s’il vous plaît visitez

www.sega.com

# ⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux motifs géométriques, peuvent présenter des symptômes épileptiques ou faire une crise lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Ces symptômes peuvent apparaître chez les personnes ne présentant aucun antécédent épileptique. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes sujet à l'épilepsie ou à des crises quelconques, consultez votre médecin avant de commencer à jouer.

CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

• vertige • troubles de la vision • clignements d'yeux ou contractions musculaires • désorientation

• perte de connaissance • saisies • mouvements involontaires ou convulsions.

**RECOMMENCEZ À JOUER QUE SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.**

# ⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

## UTILISATION DES JEUX VIDÉO AFIN D'ÉVITER LE RISQUE DE CRISE

- Jouez toujours dans un endroit bien éclairé et à distance suffisante del'écran (écran tactile).
- Évitez toute utilisation prolongée du système PlayStation®Vita. Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

Évitez immédiatement de jouer si vous présentez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou toute sensation analogue au mal des transports, gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou toute autre partie du corps. Si cet état persiste, consultez un médecin.

Logiciel sous licence pour les systèmes PlayStation®Vita systems aux Amériques.  L’utilisation du PlayStation®Network est soumis aux contrats d'utilisateur et aux politiques de confidentialités décrites sur :

**www.us.playstation.com/support/useragreements**

Le logo Sony Computer Entertainment est une marque commerciale de Sony Corporation.
«PlayStation», les logos de la famille «PS» et le logo PS Vita sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.